FC TECHNOLOGY.SAS

ROCKOLAS Y KARAOKE, MANTENIMIENTO Y ACTUALIZACIONES A DOMICILIO. TEL. 334-6614 286-1495 CEL. 310-3298657 311-2662925
Visitemos: www.rockolasyrockolas.net



Manual del usuario.

TABLA DE CONTENIDO

1. Introducción

Central Rockola es un software para el manejo de Video Rockolas, que proporciona una interfaz muy amigable para el usuario. Sus principales características son:

- Posee navegación por la lista de canciones de manera normal o ultra rápida.
- Soporta 2 denominaciones de moneda.
- Se le incluyen videos que aparezcan cuando el medio a reproducir no lo proporcione (archivos de solo audio, ejemplo mp3).
- Permite la rifa de créditos y cerveza.
- Proporciona estadísticas de uso de la rockola.
- Saca las 30 canciones mas escuchadas y las coloca en el comienzo de la lista de reproducción.
- El programa es totalmente configurable, y tiene un eficiente controlador de errores por lo cual el usuario final no ve mensajes de errores o cuelgues del programa.
- Soporta cualquier formato, después que tenga el codec respectivo (avi, mpg, wmv, asf, mp3, wav...)
- Los videos se reproducen a pantalla completa.
- El programa se le pueden cambiar los colores originales
- Todo el manejo del programa y su configuración se la realiza a través de solo 10 teclas.
- Total compatibilidad para Windows XP, libre de fallos y errores.
- El software indica cuantas canciones faltan, cual sigue, cual es la ultima, cual se esta reproduciendo y el tiempo de la que esta sonando.

2. Requerimientos Técnicos

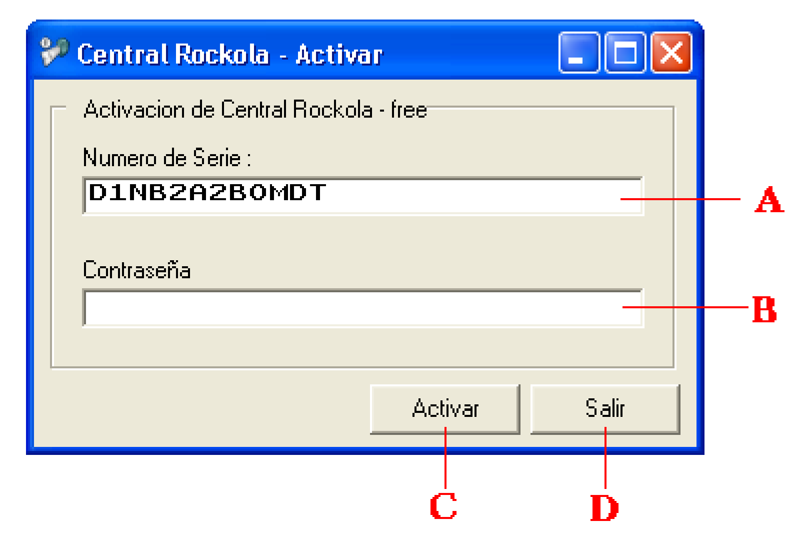
Los requerimientos técnicos de **Central Rockola** son los siguientes:

- Procesador 633MHZ o superior
- Mínimo 128 MB de memoria RAM
- Mínimo 8MB en la tarjeta de video.
- Mínimo 256 colores en la configuración de video
- Tarjeta de sonido
- Mínima resolución 800X600 Píxeles (recomendable 1024X768)
- Sistema Operativo Windows ME, Windows 2000 y Windows XP(Recomendado)
- DirectX 8.0 o superior preferiblemente 9c
- Codec's para cada formato multimedia utilizado.

3. Instalación

La instalación de Central Rockola consta de tres simples pasos.

- Copia la carpeta de Central Rockola al disco duro
- Ejecuta el archivo **"Activacion.exe"**



A. Numero de Serie: Numero que identifica tu board, este numero debe ser suministrado a tu distribuidor de central Rockola.
B. Campo Contraseña: Una vez enviado el serial de activación.exe al distribuidor, este debe suministrar una contraseña, la cual se digita en este campo.
C. Botón Activar: Una vez escrita la contraseña, presionas este botón para activar central Rockola.
D. Botón Salir: Este botón solo cierra la ventana.

- Una vez activado Central Rockola, el siguiente paso es ejecutar el archivo "rockola.exe".

4. Teclas

Central Rockola es manejado por las siguientes teclas.

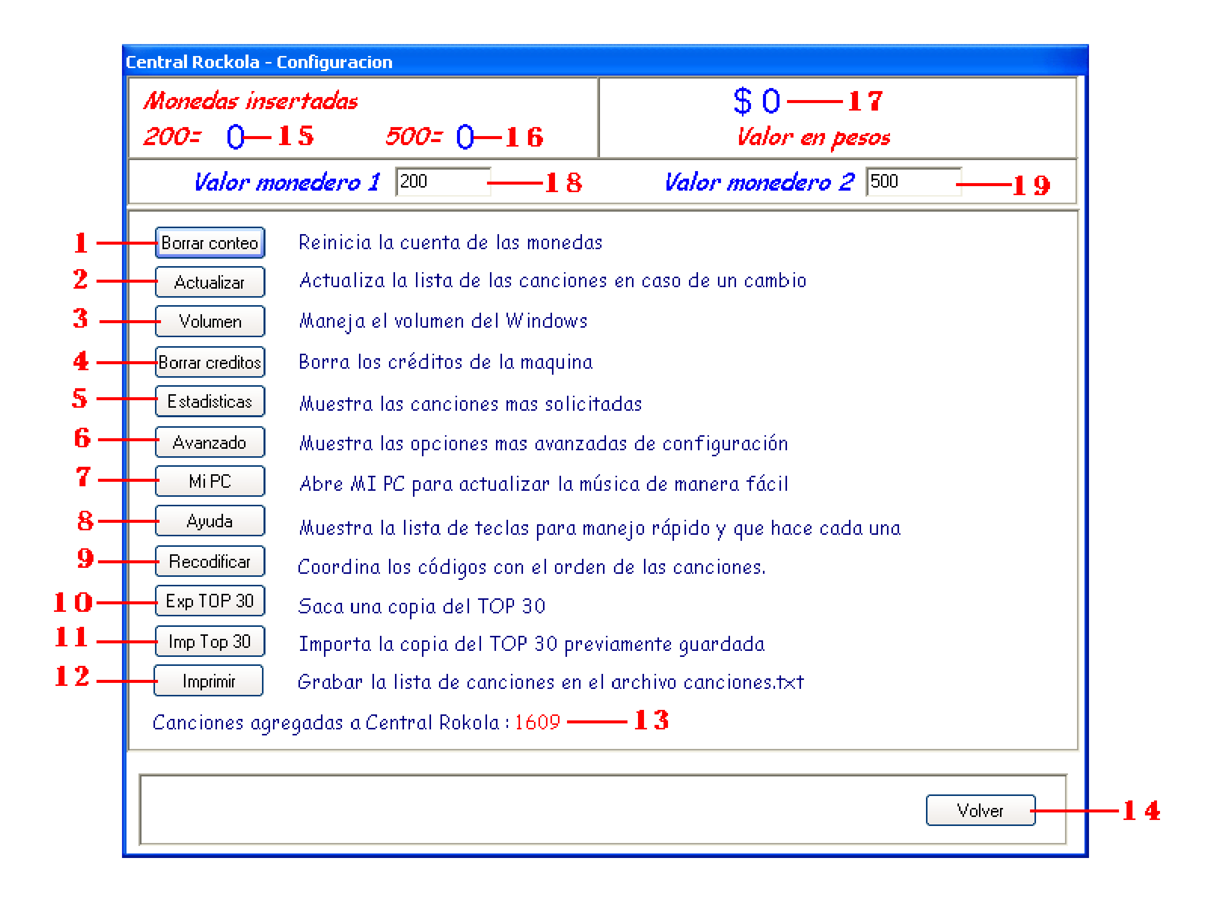
- **A:** Actualizar la lista de canciones.
- **B:** Borra los créditos existentes
- **C:** Mostrar opciones de configuración.
- **D:** Muestra opciones de configuración de regalo de créditos
- **E:** Eliminar una canción
- **G:** Activar regalo de créditos
- **F:** Activar el regalo de cerveza
- **H:** Muestra la lista de teclas y para qué sirven.
- **I:** Mostrar el numero de Cervezas Regaladas
- **J:** Borra el conteo de la cerveza
- **M:** Muestra las estadísticas de las canciones más sonadas
- **O:** Dar créditos
- **P:** Muestra opciones de configuración de regalo de cerveza
- **Q:** Cierra el programa
- **S:** Pasa a la siguiente canción
- **Z:** Muestra las opciones avanzadas de configuración
- *** o ENTER:** muestra las siguientes canciones de la lista
- **/ o +:** Muestra las anteriores canciones de la lista
- **. :** Muestra la siguiente categoría de la lista.
- **- :** Muestra la anterior categoría de la lista.

4. Opciones de configuración

El programa consta de paneles de configuración.

4.1 Opciones básicas

El panel de las opciones básicas esta compuesto se muestra presionando la letra **C** y posee las siguientes opciones.



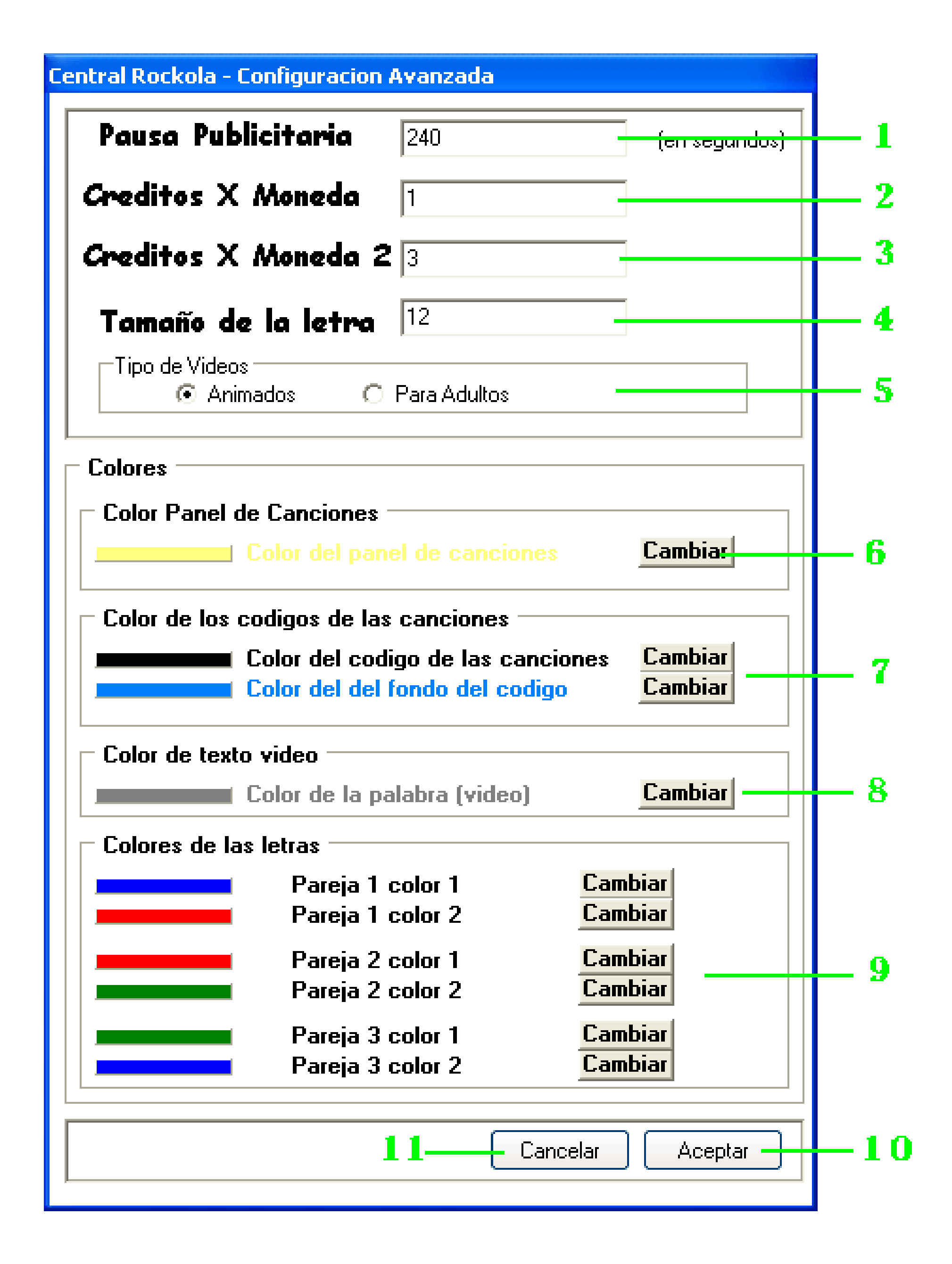
1. **Borrar Conteo:** Reinicia la cuenta de las monedas insertadas en la rockola, esto es útil para constatar el valor recaudado. Después del recaudo debe reiniciarse el conteo.
2. **Actualizar:** Muestra el panel que permite actualizar la lista de canciones.
3. **Volumen:** Muestra el control de volumen de Windows.
4. **Borrar créditos:** Permite borrar los créditos que se han marcado. Esto es útil en casos en que pueden existir daños en el monedero de la rockola y marcar una cantidad exagerada de créditos.
5. **Estadísticas:** Muestra en pantalla la lista de las 30 canciones mas solicitadas.
6. **Avanzado:** Muestra el panel de las opciones avanzadas.
7. **Mi PC:** Abre MI PC de Windows donde puedes ver y modificar las canciones y carpetas.

8. **Ayuda:** Muestra el panel donde se muestra la lista de teclas para el manejo de la rockola
9. **Recodificar:** En algunos sistemas operativos (ejemplo Windows 98), el proceso de actualizar no deja los códigos de las cancines en orden por lo que tiene esta opción para reordenarlo.
10. **Exp TOP 30:** Hace una copia de seguridad del top30, se utiliza entes de actualizar.
11. **Imp TOP 30:** Restaura la copia de seguridad del top30, se utiliza después de actualizar.
12. **Imprimir:** Crea un archivo de texto llamado "canciones.txt", que contiene toda la lista de las canciones
13. **Numero de canciones:** Indica el numero de medios registradas en la Rockola.
14. **Volver a Rockola:** cierra este panel y continua con el funcionamiento normal de **Central Rockola**
15. **200=:** Indica el número de monedas de $200 insertadas en la Rockola.
16. **500=:** Indica el número de monedas de $500 insertadas en la Rockola.
17. **Valor en pesos:** Indica el valor del dinero que debe tener la Rockola.
18. **Valor monedero 1:** Aquí debes introducir el valor de la moneda 1
19. **Valor monedero 2:** Aquí debes introducir el valor de la moneda 1

NOTA: Con los valores de los campos 18 y 19 se saca el valor en pesos.

4.2 Opciones Avanzadas

El panel de opciones avanzadas es mostrado precionando la letra **z** o presionando el botón avanzado en el panel de opciones básicas.



1. **Pausa publicitaria:** se define el tiempo en segundos que debe esperar la rockola (sin créditos) para generar una canción
2. **créditos X moneda 1:** se especifica el # de créditos que se cargaran por cada moneda de la denominación 1 insertada.
3. **créditos X moneda 2:** se especifica el # de créditos que se cargaran por cada moneda de la denominación 2 insertada.

4. **Tamaño de letra:** Se especifica el tamaño de la letra que se mostrara en la lista de canciones
5. **Tipo de videos:** Permite seleccionar el tipo de video que saldrá cuando la canción sea solo de audio.
6. **Color panel de canciones:** Se selecciona el color de fondo del panel de canciones.
7. **Color de código de canciones:** Se selecciona el color en que se mostrara el código de las canciones.
8. **Color texto video:** Se selecciona el color de la palabra video que sale en la lista de canciones cuando es un archivo con video propio.
9. **Color de letra para la lista de canciones:** Se selecciona las diferentes combinaciones de colores en que se mostrara la lista de canciones.
10. **Botón aceptar:** Se presiona para guardar los cambios realizados
11. **Botón cancelar:** Se presiona para omitir los cambios realizados en las diferentes opciones.

4.3 Actualizar Rockola

Las opciones de actualizar rockola se dividen en 3 pestañas que se explicaran a continuacion:

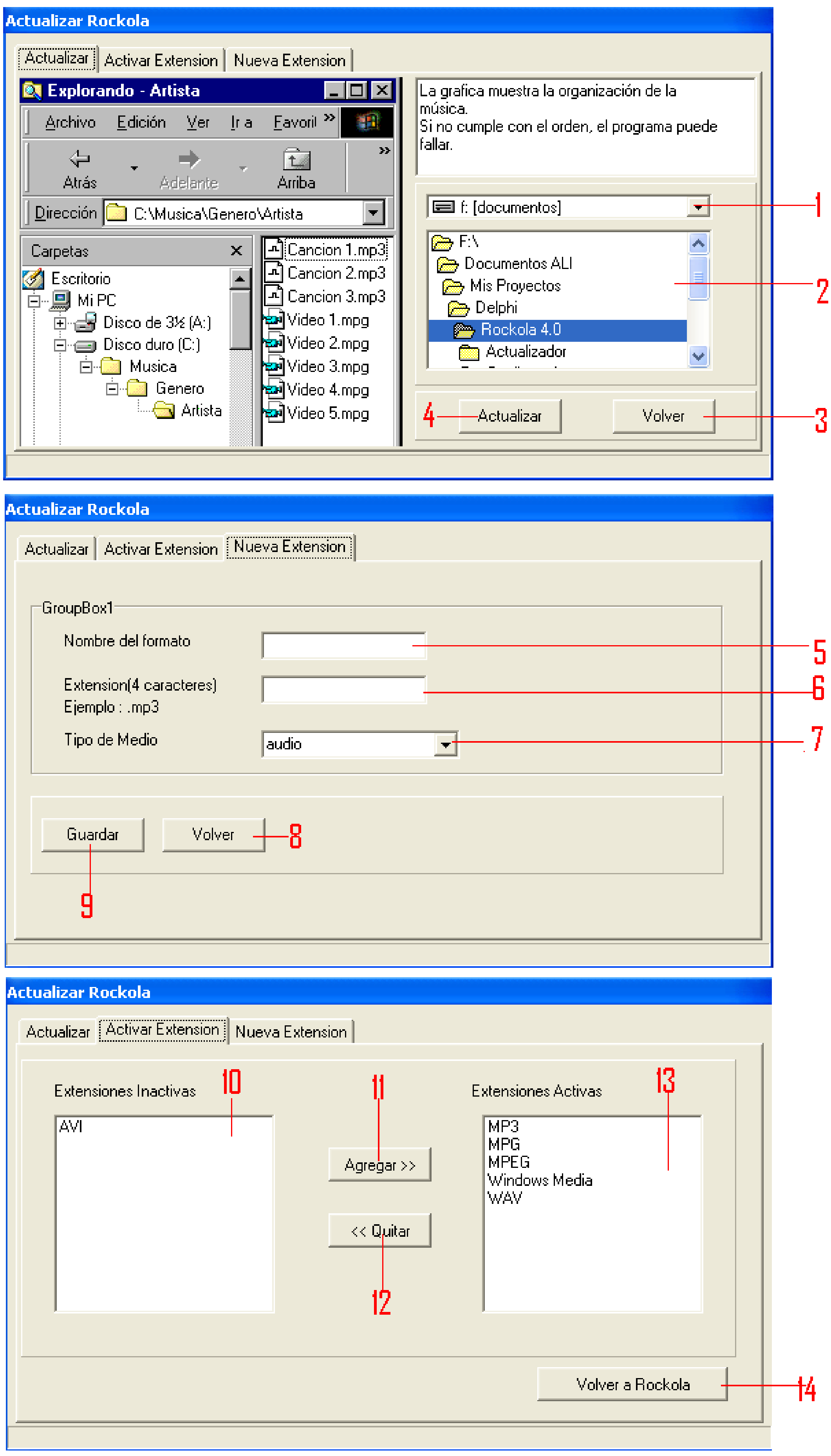
1. Se selecciona la unidad de almacenamiento (normalmente un disco duro) en el cual se encuentra la música.
2. Se selecciona la carpeta raíz donde se encuentra la música. Dentro de esta carpeta deben existir otras carpetas que hacen alusión a los géneros musicales, dentro cada una de estas carpetas de géneros deben tener carpetas con los nombres de los artistas y dentro de la carpeta de cada artista es donde deben estar los archivos multimedia que serán reproducidos por la rockola.
3. Botón Volver: Sirve para cancelar la actualización y volver a la rockola.
4. Botón Actualizar: Sirve para proceder a analizar la carpeta seleccionada y crear la nueva lista de canciones

NOTA: en la segunda pestaña de las opciones de actualizar podremos agregar una nueva extensión del algún nuevo formato de audio.

5. Escribimos un nombre alusivo al formato ejemplo: archivos mp3 podemos colocar como nombre **audio comprimido**
6. Escribimos un punto y luego los 3 caracteres de la extensión ejemplo: **.mp3**
7. Seleccionamos el tipo de medio(solo audio, o audio y video) del nuevo formato
8. Botón guardar: lo presionamos cuando la información esta correcta para guardar la nueva extensión
9. Volver sirve para cancelar y volver a la rockola

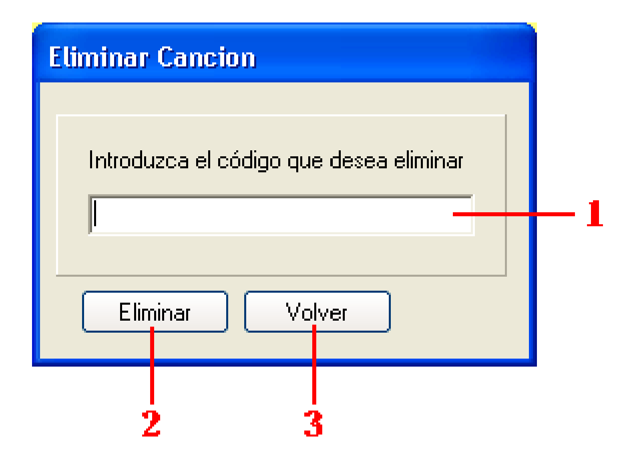
NOTA: En la tercera pestaña se especifica cuales extensiones deben buscarse en el momento de la actualización y cuales no.

10. Área de texto donde se muestran las extensiones inactivas
11. Botón agregar: con el se habilita la extensión seleccionada en el área de texto de las extensiones inhabilitadas
12. Botón Quitar: con el se deshabilita la extensión seleccionada en el área de texto de las extensiones habilitadas
13. Área de texto donde se muestran las extensiones activas
14. Botón volver a Rockola: se presiona cuando termina operaciones de esta pestaña.


Actualizar Rockola
Actualizar
Activar Extension
Nueva Extension
Explorando - Artista
Archivo
Edición
Ver
Ir a
Favori
Atrás
Adelante
Arriba
Dirección
C:\Musica\Genero\Artista
Carpetas
Escritorio
Mi PC
Disco de 3½ (A:)
Disco duro (C:)
Musica
Genero
Artista
Cancion 1.mp3
Cancion 2.mp3
Cancion 3.mp3
Video 1.mpg
Video 2.mpg
Video 3.mpg
Video 4.mpg
Video 5.mpg
La grafica muestra la organización de la música.
Si no cumple con el orden, el programa puede fallar.
f: [documentos]
F:\
Documentos ALI
Mis Proyectos
Delphi
Rockola 4.0
Actualizador
Actualizar
Volver
1
2
3
4
Actualizar Rockola
Actualizar
Activar Extension
Nueva Extension
GroupBox1
Nombre del formato
Extension(4 caracteres)
Ejemplo : .mp3
Tipo de Medio
audio
Guardar
Volver
5
6
7
8
9
Actualizar Rockola
Actualizar
Activar Extension
Nueva Extension
Extensiones Inactivas
AVI
Agregar >>
<< Quitar
Extensiones Activas
MP3
MPG
MPEG
Windows Media
WAV
Volver a Rockola
10
11
12
13
14

4.3 Eliminar una canción

En caso de tener una canción dañada y querer sacarla de la lista de canciones, solo debes presionar la tecla “E”, y te saldrá la siguiente ventana.



1. En este campo se digita el código de la canción que deseamos eliminar.
2. Con este botón se ejecuta la eliminación del código
3. Con este botón se cierra la ventana y continuas el funcionamiento del programa.

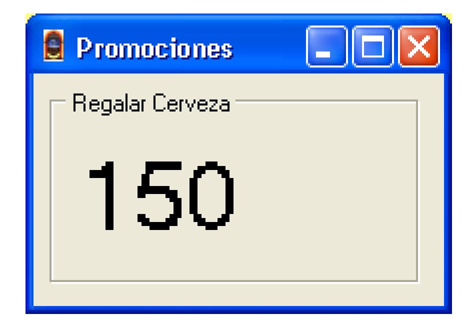
NOTA: Los cambios tendrán efecto después de reiniciar el programa.

4.4 Configurar regalo de cerveza y créditos

Para incentivar al cliente a usar la Rockola, es bueno configurar premios. Central Rockola 1.8 posee 2 tipos de premios. El primero es el regalo de una cerveza, y el segundo regalar 3 créditos. El funcionamiento de premios es el siguiente.

Para activar o desactivar el regalo de cerveza se presiona la letra “f” y para regalo de créditos “G”.

NOTA: Los premios se darán cada X monedas. El valor de X debe ser asignado en las ventanas que salen con las teclas “P” para regalo de cerveza y “d” para el regalo de créditos.



El numero que se muestra en estas ventanas, indica cada cuantas monedas se dará el premio. Las modificaciones a estos números se realizan por medio de las teclas “*” y “/” para aumentar y disminuir. Y la letra “Q” para grabar los cambios y cerrar la ventana.

6. Funcionamiento

1. Insertar una moneda.
2. Por medio de las teclas de navegación (+ , - , * , / , .) se busca el código de la canción deseada.
3. Digitar dicho código
4. Disfrutar de la reproducción de la canción.

7. Manejo de loop's

.

Los videos que salen cuando un medio es solo audio (mp3,wav,ogg…), se les llama loop's. Central Rockola maneja 2 tipos de loop's. videos para adultos y videos animados. Puedes ver los x o los animados (no los 2 tipos al tiempo), para cambiar de tipo de loops se presiona la letra x.

Los loops deben estar contenidos en la misma carpeta de central rockolas, deben ser llamdos de la siguiente forma:

Videos Animados

1.mpg
2.mpg
3.mpg
4.mpg
5.mpg
…

Videos X

x1.mpg
x2.mpg
x3.mpg
x4.mpg
x5.mpg
…

NOTA: Puedes manejar loops infinitos de cada tipo. La numeración debe no debe tener huecos. Ejemplo :

1.mpg
2.mpg
4.mpg
5.mpg

En este caso al llegar al loop 2 se reiniciaría en el loop1, pues no encuentra el 3